

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## SUBMARINO É ARMA EFICAZ

**TÍTULO:** «Ocean Conqueror»

**MÁQUINA:** Spectrum

*Silent Service era uma boa simulação de acção num submarino e era de prever que, mais tarde ou mais cedo, aparecesse outro jogo com o mesmo tema. Ele aí está, chama-se Ocean Conqueror, não tem as referências históricas do primeiro, mas prende a atenção e é também suficientemente bom para despertar o interesse de todos os apaixonados por simuladores.*

Estamos no comando de um submarino, fundeado na doca da sua base, e a missão é destruir quatro comboios inimigos, cada um constituído por dois destroyers e um cargueiro, que

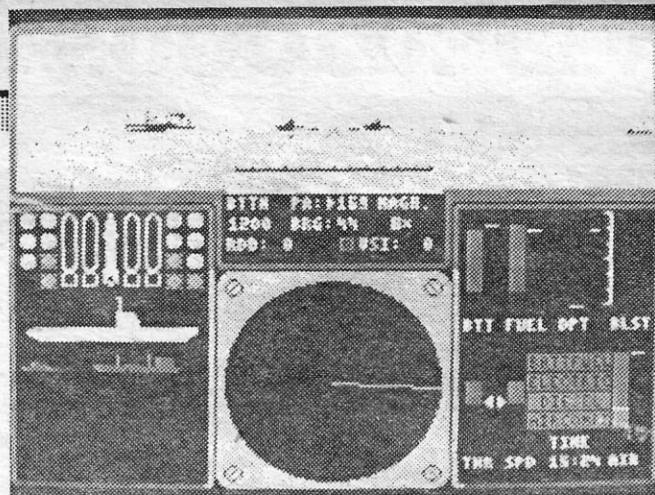
estão a efectuar reabastecimentos a tropas estacionadas em ilhas próximas. Como é habitual nestes casos, há um tempo limite (18 horas) para cumprir a missão e, se falharmos, o inimigo fica com material suficiente para lançar os seus ataques... e adeus vitória!

O problema é que os autores de programas de simuladores levam os pormenores longe demais, às vezes, e dar início à missão propriamente dita é um bico-de-obra. Se nunca pensaram que era muito difícil tirar um submarino da sua doca, então, experimentem com este! Antes, durante e depois disso,

recomenda-se, no entanto, olhar atento aos instrumentos de bordo e uma rápida revisão à forma como um submarino funciona. Como a maioria dos leitores sabe (e talvez alguns ignorem), um submarino convencional, como é o caso deste, possui 2 tipos de motores: um *diesel*, que funciona quando o navio está à superfície e, além disso, serve para carregar as baterias, e um eléctrico, que faz deslocar o submarino, quando este submerge. Assim, ter em conta os gastos de combustível, por um lado, e das baterias, por outro, é bastante importante, pelo que haverá alturas em que se torna essencial navegar à superfície (note-se que o *diesel* faz também funcionar os motores para ar comprimido, que é imprescindível para

introduzir nos tanques de lastro, de forma a expulsar a água e fazer subir o submarino; se não há ar comprimido, o barco fica no fundo).

O submarino submerge abrindo os tanques de lastro e deixando entrar água do mar (tudo fechado, fora isso, claro), até estabilizarmos à profundidade que pretendemos. Para subir, expulsa-se a água, como atrás se disse. Quando submersos, temos o periscópio, com ampliação, para vermos o que temos pela frente, seleccionarmos os alvos e apontarmos, mas o painel de instrumentos mostra também a profundidade a que estamos, o nível de água sob a quilha, o rumo do navio, o ângulo do leme, a velocidade, a velocidade de subida, além do indispensável radar/sonar.



O submarino dispõe de torpedos e de mísseis anti-navio, que podem ser guiados, mas convém não esquecer que o inimigo também está armado e o painel de situação indicará quais os estragos que o submarino já sofreu antes de ficar definitivamente no fundo. No entanto, duas das ilhas são «amigas» e nelas há docas, onde o nosso navio pode ser reparado

e reabastecido. É só encontrá-las!

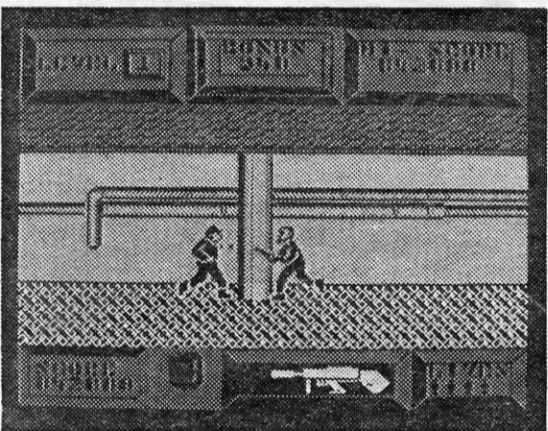
Note-se que *Ocean Conqueror* agradará, sobretudo, a quem gosta de simulações, pelo que os «impacientes» poderão cansar-se do jogo. Os gráficos, não sendo excepcionais, dão uma atmosfera razoável da situação, há uma opção para nevoeiro (para dificultar as operações) e quatro níveis de dificuldade.

**GÉNERO:** Simulador/acção

**GRÁFICOS:** (1-10): 7

**DIFICULDADE (1-10):** inicial 2

**CONSELHO:** Ver antes de comprar.



## CHEGAR A SAMURAI CUSTA

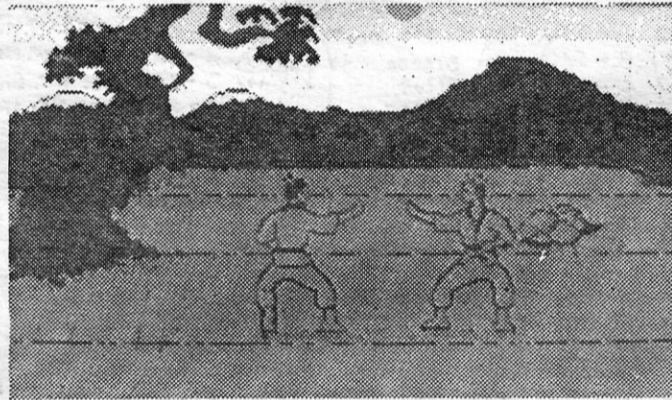
**TÍTULO:** «Samurai Trilogy»

**MÁQUINA:** Spectrum

Há algum tempo que não aparecia um jogo de artes marciais e vem *Samurai Trilogy*, para nada acrescentar ao que já conhecíamos, com pouca originalidade e nenhum rasgo de génio. É um jogo «decente», no entanto, e os colecionadores do género talvez queiram ficar com ele.

O personagem quer tornar-se um samurai de primeiro grau e, para isso, tem que efectuar testes físicos e mentais em 3 artes marciais: *karaté*, *kendo* (esgrima) e *sumurai*, esta última uma acção constante de combate.

Antes de cada prova, o guerreiro tem de preparar-se, já que cada oponente tem a sua técnica (ele pode também escolher o nível de combate do oponente), e deverá estabelecer a sua tática em função do que vai encontrar. Por exemplo, poderá jogar com a agilidade contra a força do adversário. As táticas podem ser muda-



das, enquanto o guerreiro está na fase de *karaté* ou *kendo*, mas, como *sumurai*, a acção é contínua e ele deverá derrotar quatro adversários.

Houve um certo cuidado na «atmosfera» do jogo, com cenário oriental, e os problemas de atributos foram resolvidos com recurso a gráficos monocromáticos. A animação é razoável e o sprite que controlamos responde bem aos comandos, mas o jogo fica a perder em relação a «clássicos» do género.

**GÉNERO:** Acção/simulador

**GRÁFICOS:** (1-10): 8

**DIFICULDADE (1-10):** inicial 3

**CONSELHO:** Ver antes de comprar.

## IDEIA «BATIDA» E MAL APANHADA

**TÍTULO:** «Rapid Fire»

**MÁQUINA:** Spectrum

Os criminosos também se modernizam e, desta vez, vão usar computadores para alcançar os seus objectivos — encher-se de dinheiro em 4 bancos, cujos sistemas de protecção electrónica vão paralisar.

A polícia vem a saber disto e manda o seu melhor agente destruir o armazém, onde o equipamento está guardado, e também os computadores, claro. Estes são 4 e, para ficarem fora de acção, é preciso atingir a saída de ventilação vermelho em cada um.

Os computadores estão guardados, bem entendido, e o polícia tem que abater todos os membros da quadrilha que lhe barram o caminho, até atingir todos os computadores. Depois disso, pode ainda desencadear uma reacção em cadeia que destruirá, definitivamente, os planos dos criminosos.

Os gráficos não são grande coisa, o desenvolvimento do jogo é fraco e, em regra, tudo é pouco aliciente ne-

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS:** (1-10): 7

**DIFICULDADE:** (1-10): 8

**CONSELHO:** A evitar.

## «COMANDOS» ATACAM NA ILHA

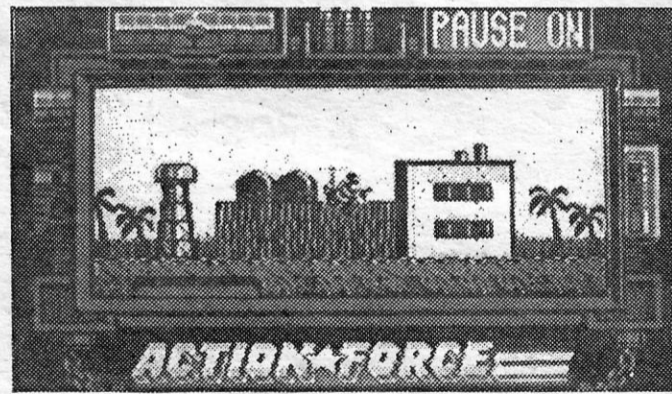
**TÍTULO:** «Action Force»

**MÁQUINA:** Spectrum

Claro que já viram o jogo, não *este*, mas os muitos com ele parecidos, e mais aparecerão, se os programadores e as editoras quiserem, pelo menos enquanto estiverem na moda. E estão, definitivamente, desde *Green Beret*, e quejandos. Agora, é *Action Force* e os apreciadores de dedo no gatilho têm diversão garantida.

História? Há, sim senhor: passa-se numa ilha, há inimigos por todo o lado, mas o grupo de supersoldados que comandamos tem que ir de uma ponta a outra e recuperar uns códigos, ou coisa que o valha. Para isso, deslocam-se de *jeep*, mas os inimigos são em demasia, os obstáculos também, e é preciso abrir caminho para o veículo — e aí entramos nós, porque é aérea a nossa missão.

Estamos equipados com uma espécie de helicóptero individual, transportado às costas, e vamos à frente do *jeep*, deitando abaixo o que mexe (ou não), mas é preciso ter cuidado com o veículo e com os camaradas de armas que nele se deslocam. Se deixarmos alguma coisa para trás... Além disso, há pontos em que o *jeep* necessita de pontões para atravessar, por exemplo, e somos nós que recolhemos os pontões e os colocamos na água.



Não pensem, pelo tom com que escrevemos isto, que o jogo é mau. Pelo contrário. A história é que está muito vista! Os gráficos foram desenhados com muito cuidado, os cenários de cada nível são bastante bons, o jogo é rápido e de dificuldade crescente e vai fazer carreira entre os apreciadores.

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS:** (1-10): 9

**DIFICULDADE:** (1-10): 9

**CONSELHO:** A comprar.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

### COMPUTADORES

TC 2048 + MONITOR C/ SOM

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS

AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA

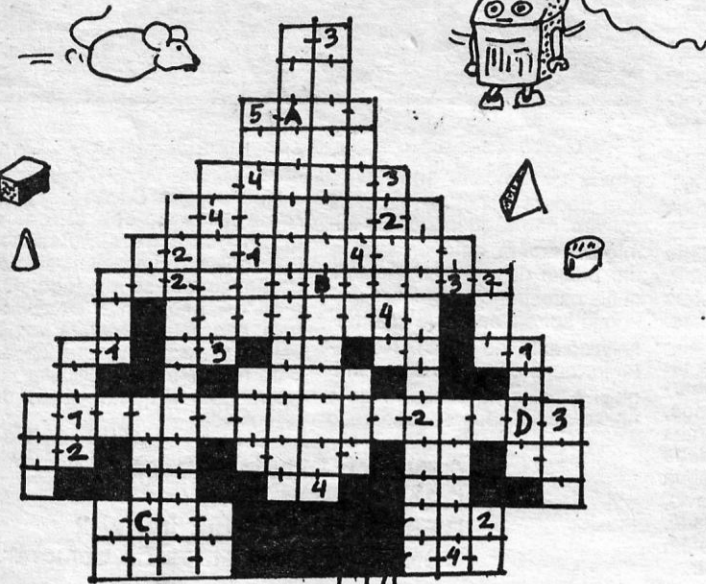


# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

### ALIEN 8

BY: MIGUEL MORRIS  
+ PEDRO CAMPOS



† - PORTA

- A - SALA DAS PIRAMIDES
- B - SALA DOS BÍBLOS
- C - SALA DOS PICOS
- D - SALA DOS CUBOS

- 1 - SALA DE ACT. CUBO
- 2 - SALA DE ACT. PIRAM.
- 3 - SALA DE ACT. BÍBLOS
- 4 - SALA DE ACT. PICOS

ACT. - ACTIVAÇÃO

NOS últimos tempos, as dicas têm tido primazia, por isso abrimos hoje com uma série de pokes e carregadores, a começar por alguns dos enviados pelo Nuno Filipe Franco Zoio, de Lisboa:

- WONDER BOY - POKE 52974, 0 (vidas inf.)
- CATCH 23 - POKE 46813, 0 (balas inf.): POKE 61635, 0 (bombas inf.)
- REBEL - POKE 49958, 0 (invulnerável): POKE 51139, 0 (não perde uma vida, se o míssil falhar): POKE 49239, 0 : POKE 49249, 0 (tempo inf.)
- STORMBRINGER - POKE 40161, 0 : POKE 38865, 0 : POKE 46702, 0
- STARGLIDER - POKE 54421, 0 (misseis inf.): POKE

# BARBARIAN

PARA: ATARI ST  
AMSTRAD AMIGA

FEITO POR  
MIGUEL MORRIS  
COPIADO DO  
MAPA ORIGINAL VC

B. NEBELER  
DA  
COMPUTER  
+ VIDEO  
GAMES

- 54450, 0 (tempo inf.)
  - GAME OVER I - POKE 39333, 0 (vidas inf.): POKE 39273, 201 (energia inf.): POKE 32416, 0 (granadas inf.)
  - GAME OVER II (código de entrada 18024) - POKE 38691, 0 (vidas inf.): POKE 38631, 201 (energia inf.): POKE 32378, 0 (granadas inf.)
  - EXOLON - POKE 40221, 0 : POKE 26749, 0 : POKE 26750, 0 : POKE 28749, 0 : POKE 28750, 0 (vidas inf.): POKE 33646, 0 (balas inf.): POKE 37456, 0 (granadas inf.)
  - K-RING - Fazer MERGE "" e introduzir 15 POKE 33636, 0 e RUN/ENTER
- O Carlos Eduardo Assis, morador na Praceta de Damão, 5 3.º Dt.º 2725 Mem-Martins, quer trocar correspondência, so-

bretudo com leitores que leiam a Crash, pede carregadores para Eagles Nest, Hydrofool, Exolon e Zynaps (mas não as que saíram neste suplemento), e mandou algum material, de que escolhemos:

- GUN RUNNER 00  
1 REM Vidas infinitas
- 10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
- 20 CLEAR 25317
- 25 PRINT AT 10, 5; "start gun runner tape"
- 30 LOAD "" CODE
- 35 POKE 64531, 68
- 40 RAND USR 64512
- 45 POKE 65120, 12
- 50 FOR t= 23308 TO 23323

MAPA DO:

# THANATOS

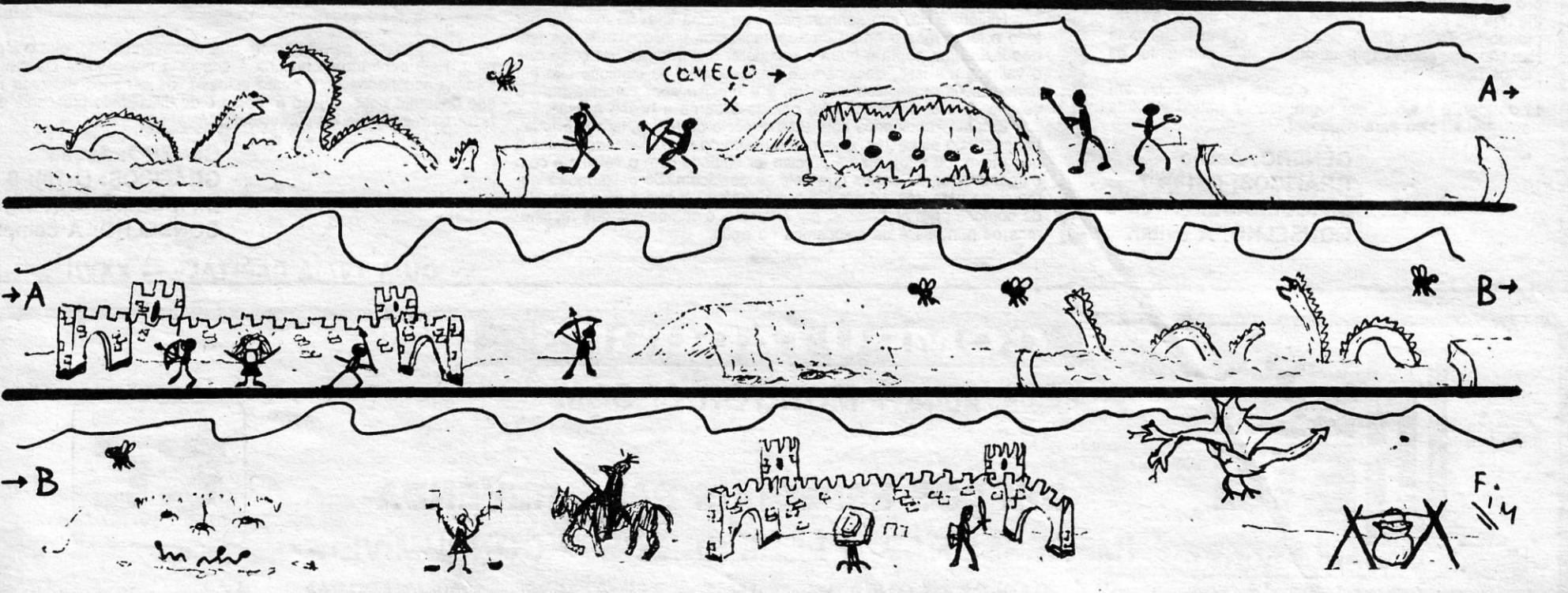
Por Nuno Zoio

© 1987 By: Nuno Zoio

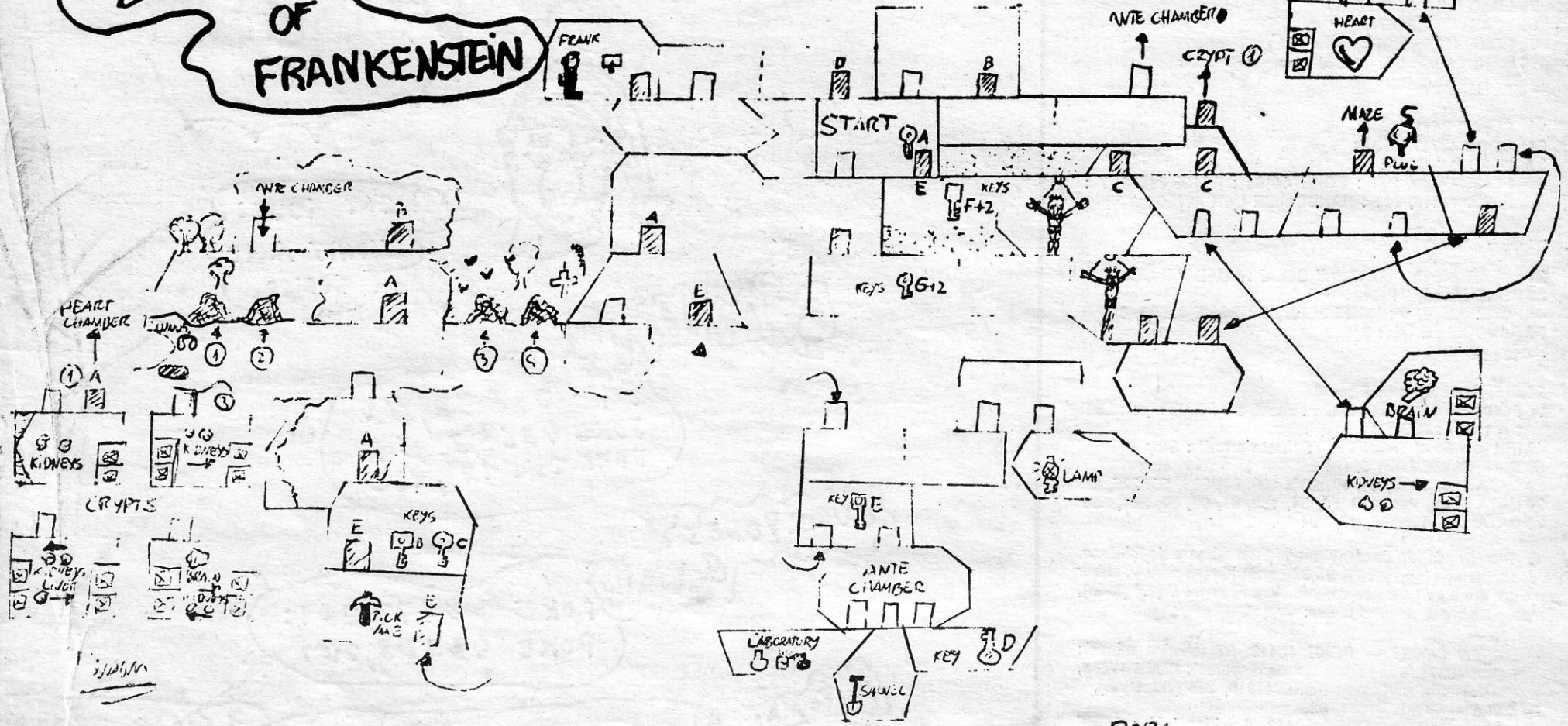
### LEGENDA:

- DRAGÃO VOADOR DE 2 CABECAS - MATAR
- SERPENTE MARINHA - EVITAR
- ABELHA GIGANTE - EVITAR
- SOLDADO - EVITAR
- FEITICEIRA - APANHAR
- LIVRO MÁGICO - APANHAR
- CAVALEIRO - NATAR PARA SALVAR A PRINCESA, ACORRENTADA

NOTA: QUANDO O CORAÇÃO BATER MUITO DEPRESSA, POUSE NO CHÃO E FIQUE PARADO ATÉ QUE O CORAÇÃO BATA NORMALMENTE.



# BRIDE OF FRANKENSTEIN MAPA



POR: NELSON MENDES 9/11/87

55 READ t, a: POKE , a: NEXT t  
 60 DATA 175, 50, 19, 192, 50, 132  
 70 DATA 190, 50, 169, 192, 50  
 80 DATA 69, 205, 195, 198, 187  
 90 RANDOMIZE USR 65082

**NEMESIS THE WARLOCK**

```

1 CLEAR 64500
2 LET t = 0 : LET w = 1
5 FOR t = 32000 TO 32140
10 READ a: POKE t, a
15 LET t = t + a * w: LET w = w + 1
20 NEXT t
25 IF t <> 1165845 THEN PRINT "Data error" : STOP
30 PRINT AT 10, 0: "start nemesis the warlock tape"
50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234
110 DATA 6, 62, 255, 55, 205, 86, 5
120 DATA 48, 241, 243, 237, 94, 33
130 DATA 44, 125, 229, 33, 187, 98
140 DATA 229, 51, 51, 17, 243, 187
150 DATA 1, 36, 3, 33, 253, 94, 62
160 DATA 202, 237, 79, 195, 187, 98
170 DATA 33, 70, 125, 229, 33, 23
180 DATA 188, 229, 51, 51, 17, 33
190 DATA 188, 1, 246, 2, 33, 33, 188
200 DATA 62, 208, 237, 79, 195, 23
210 DATA 188, 33, 33, 188, 17, 109
220 DATA 138, 1, 92, 0, 237, 176, 33
230 DATA 228, 138, 34, 233, 138, 34
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138, 34
250 DATA 245, 138, 33, 255, 138, 34
260 DATA 4, 134, 62, 195, 50, 29, 134
270 DATA 33, 116, 125, 34, 30, 139
280 DATA 195, 209, 138, 33, 134, 125
290 DATA 17, 179, 190, 1, 7, 0, 237
300 DATA 176, 175, 50, 195, 190
310 DATA 195, 135, 190, 175, 50, 131
320 DATA 120, 50, 138, 120
    
```

O Miguel Angelo Dias Mendes, 12 anos, de Faro, quer ajudas para Skool Daze e Back to Skool, mandar um mapa desenhado a lápis (assim não serve) e alguns pokes, de que escolhe-mos:

- WRIGGLER - POKE 50173, 0
- ROBIN WOOD - POKE 58012, 3
- SCOOBY DOO - POKE 29614, 0

O Gonçalo Nuno de Carvalho, 13 anos, de Leiria, quer apostar para Livingstone e Jailbreak, quer corresponder-se com outros leitores (escrevam para Rua D. José Alves Correia da Silva, 25 - 1.º Dt.º 2400 Leiria) e mandou algum material, mas o carregador estava pouco explícito e as origens e destinos de aviões, em Monty, foram já dados em mapa. Fica para a próxima.

Muito material enviaram o Paulo Jorge Fernandes e o João Pedro T. Rodrigues, de Lisboa (só os mapas é que não são grande coisa!), e aqui vai algum:

- NEMESIS - POKE 51479, 1
- ARCADIA - POKE 25776, 0
- BIRDS AND THE BEES - POKE 37852, 255
- SABOTEUR - POKE 46998, 0
- COP OUT - POKE 33967, 39
- ACRO JET - POKE 25148, 0

- SHORT CIRCUIT - POKE 44540, 201
- ARKANOID - POKE 38540, 0
- ANFRACTUOUS - Carregar, ao mesmo tempo, nas telas ANDY
- ZORRO - POKE 53729, 0
- COBRA - POKE 36512, 62 : POKE 36514, 0 : POKE 36513, 5
- XEVIUS - POKE 53592, N (N = n.º vidas)
- MARTIANOIDS - POKE 46926, 127 : POKE 42812, 0 : POKE 42815, 0
- BOULDER
- 10 CLEAR 24831
- 20 LOAD "CODE"
- 30 POKE 61106, 183
- 40 POKE 61107, 17
- 50 POKE 61087, 183
- 60 POKE 61088, 17
- 70 POKE 61089, 0
- 80 POKE 61092, 224
- 90 POKE 61093, 255
- 100 POKE 61100, 191
- 110 RANDOMIZE USR 61074
- AMAUOTE
- 40 CLEAR 26590
- 50 POKE 23739, 82
- 60 POKE 23740, 0

(Continua na pág. seguinte)

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

(continuação da pág. anterior)

70 LOAD "" CODE 16384  
80 LOAD "" CODE  
90 POKE 46248, 201  
100 RANDOMIZE USR 26600

— FEUD

10 CLEAR 24716  
20 CODE 42717, 40818  
30 LOAD "" CODE  
40 POKE 47190, 201 : POKE 44186 : POKE 49043, 7 :  
POKE 49210, 201 : RANDOMIZE USR 41653

— ACE

20 CLEAR 26999 : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE  
30 POKE 38056, 24  
40 POKE 32506, 0 : POKE 32707, 0 : POKE 32508, 0  
50 RANDOMIZE USR 27000  
— 1942

20 CLEAR 65535 : LET t = 0  
30 FOR M = 65406 TO 65428 : READ a : POKE M, a : LET  
t = t + a : NEXT M  
40 IF t <> 3340 THEN PRINT "Data error" : Stop  
50 RANDOMIZE USR 65400  
60 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 232, 189, 62, 255, 55, 205, 86  
70 DATA 5, 48, 241, 175, 50, 54, 182, 61, 50, 80, 204, 205  
80 DATA 107, 13, 195, 47, 204

O Hugo Sousa (do Cacém?) manda um número de telefone, para contactarem com ele (431 33 37), quer ajudas para V, saber como fugir em *Great Escape* e dicas para *Fairlight II* (1.ª parte), além de ter enviado alguns pokes:

— GREEN BERET — POKE 43412, 37 (elimina minas):  
POKE 46371, 8 (aumenta n.º de disparos): POKE 47689,  
201 (elimina soldados): POKE 40919, 255 (vidas inf.).  
— MIKIE — POKE 40554, 62  
— NIGHTSHADE — POKE 53442, 0 (vidas inf.): POKE  
51105, 0 (passa monstros) POKE 58056, 0 (passa paredes).

O Nelson Mendes, de Serpa, mandou um mapa de *Bride of Frankenstein* e alguns pokes e um carregador para *Quartet*.

— LIGHT FORCE — POKE 40725, 0  
— 1942 — POKE 47007, 255  
— CYBERUN — POKE 36168, 175  
— STAR RAIDERS II — POKE 46214, 195  
— WILD WEST HERO — POKE 23827, M (M = n.º de vi-  
das)  
— SPIKY HAROLD — POKE 34813, 0  
— PSYTRON — POKE 41100, 0  
— LASER SNAKE — POKE 49447, 0  
— KAI TEMPLE — POKE 47783, 0 : POKE 47821, 92  
— GALACTIC ABDUCTEES — POKE 26176, 0  
— NEXOR — POKE 35867, 0

— QUARTET

1 REN QUARTET  
2 REM N. MENDES  
3 REM  
4 CLEAR 65535  
5 LET T = 0 : LET W = 1  
6 FOR F = 32000 TO 32149  
10 READ A : POKE F, A  
15 LET T = T + A \* W : LET W = W + 1  
20 NEXT F  
25 IF T <> 1317564 THEN PRINT "ERRO NAS DATAS":  
STOP  
30 PRINT AT 10, 5: "PONHA O 'QUARTET'"  
50 RANDOMIZE USR 32000  
100 REM DATAS  
101 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234  
110 DATA 6, 62, 255, 55, 205, 86, 5  
120 DATA 48, 241, 243, 237, 94, 33  
130 DATA 44, 125, 229, 33, 193, 98  
140 DATA 229, 51, 51, 17, 99, 252  
150 DATA 1, 42, 3, 33, 253, 94, 62  
160 DATA 202, 237, 79, 195, 193, 98  
170 DATA 33, 70, 125, 229, 33, 135  
180 DATA 252, 229, 51, 51, 17, 145  
190 DATA 252, 1, 252, 2, 33, 145, 252  
200 DATA 62, 140, 237, 79, 195, 135  
210 DATA 252, 33, 145, 252, 17, 209  
220 DATA 138, 1, 92, 0, 237, 176, 33  
230 DATA 228, 138, 34, 233, 138, 34  
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138, 34  
250 DATA 245, 138, 33, 255, 138, 34  
260 DATA 9, 139, 62, 195, 50, 29, 139  
270 DATA 33, 116, 125, 34, 30, 139  
280 DATA 195, 209, 138, 33, 36, 125  
290 DATA 17, 18, 91, 1, 20, 0, 237  
300 DATA 176, 33, 18, 91, 34, 74, 255  
310 DATA 195, 243, 259, 62, 201  
320 DATA 50, 0, 230, 50, 160, 223  
330 DATA 50, 46, 236, 195, 0, 91


### Mais dicas para 007

Ultimamente, publicámos algumas dicas para 007 — *The living Daylights*, mas o João Nelson Fernandes Nunes, de S. Martinho do Porto, mandou algumas mais pormenorizadas. E aqui vão:

O objectivo do jogo pode dividir-se em três partes, perfazendo oito níveis. Na primeira fase, temos que eliminar um agente inimigo infiltrado no SAS. Nas três seguintes, temos que proteger o general Koskov. Nas restantes, encontrar e eliminar Whittaker.

1

Todos os  
**WALLY**  
**POKE'S**



NEXT ISSUE:  
MONTY MOLE  
SERIES

**Pyjama Rama**  
POKE 33832, 0:  
POKE 48658, 04:  
POKE 25519, 183

**EVERYONE'S @ Wally**  
POKE 38177, 201:  
POKE 43308, 201

**AutomaniA**  
POKE 46680, 251:  
POKE 46681, 201:  
RAND USR 46677:  
POKE 64563, 183:  
RAND USR 32923

**Herbert's Dummy Run**  
2 CLEAR 27000:  
"LOAD" "SCREEN"  
POKE 23659, 2:  
RAND USR 46674

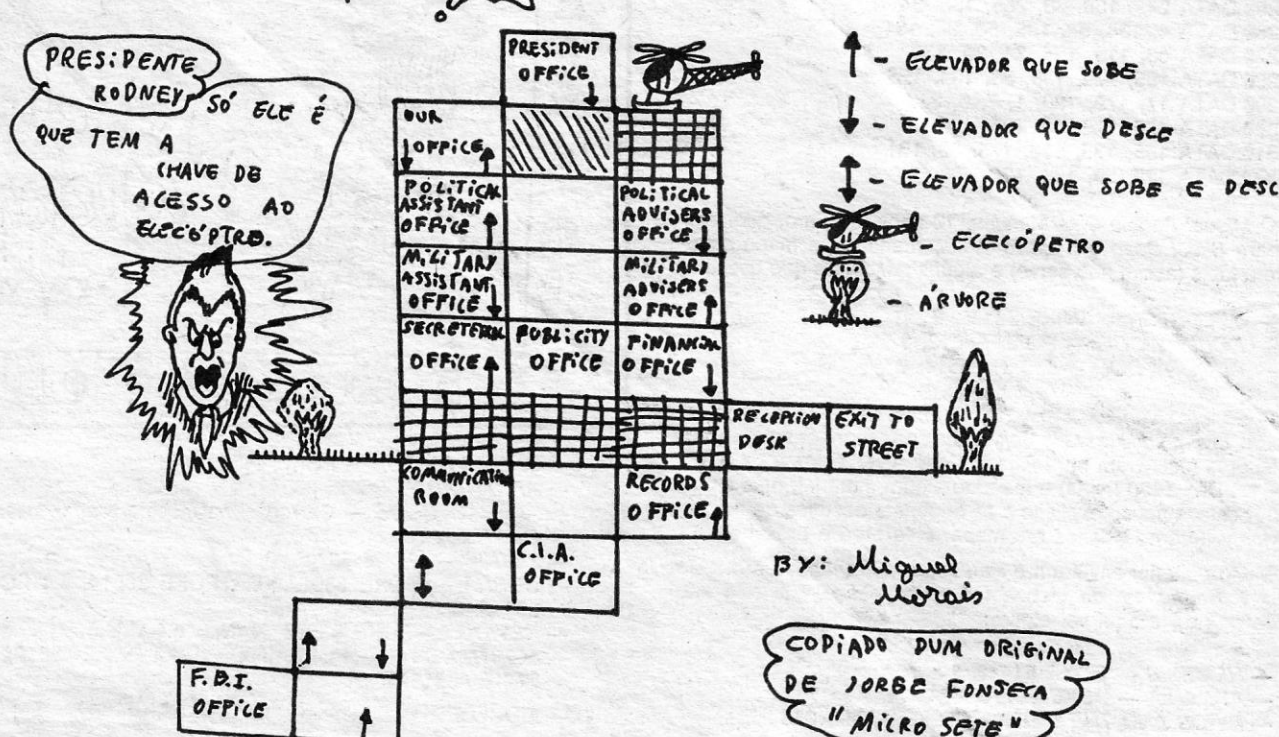
**Tree Weeks in Paradise**  
PREMIER CHEAT SIMULTANEAMENTE  
NA SALA DAS CORDAS

POKE 23693, 201

## HIJACK

POKE 63280, 201

THE MAP & THE POKE



PRESIDENT RODNEY SO' ELE É QUE TEM A CHAVE DE ACESSO AO ELECÓPTERO.

↑ - ELEVADOR QUE SOBE  
↓ - ELEVADOR QUE DESCE  
↕ - ELEVADOR QUE SOBE E DESCE  
✈ - ELECÓPTERO  
🌳 - ÁRVORE

BY: Miguel Morais

COPIADO DUM ORIGINAL DE JORGE FONSECA "MICRO SETE"

# GAULATLET

## THE CHEAT MODES

1- **FATOR**

HIT!

PRIMEIRO  
PRIMA M/N + SYMBOL SHIFT  
(NÃO OS LARGUE!) A+ORA "G"  
E DEPOIS "Q"

AGORA ESTANDO  
A PREMIR SYMBOL SHIFT  
VOCÊ PODERÁ ANDAR  
PELAS PAREDES!!

BY: Miguel Morais

2- **MERIN**

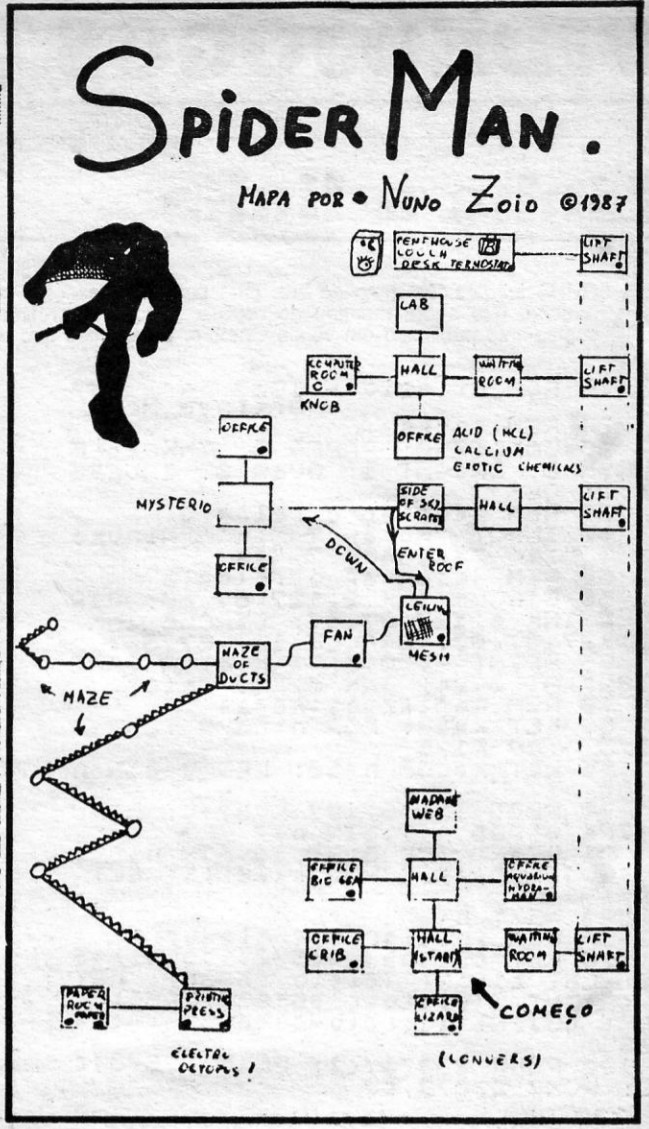
OPÇÃO 2  
JOGADORES:  
QUANDO 1 ADARER  
PRIMA A TELLA  
MAGIC E DEPOIS  
FIRE!!!  
ELE RESURTARÁ!

3- **QUESTOR**

PRIMAN  
SYMBOL SHIFT &  
FICAM COM  
VIDAS INFINITAS!

4- **JALQUIRA**

PRIMAN AS TELLAS  
NECESSARIAS PARA OBTER O  
BORDER FLASHING. LARGEM A  
TELLA BREAK E PRIMAN  
VARIAS VEZES ENTER ANTES  
DO GRAVADOR PARA (COM  
O GRAVADOR A CARREGAR  
A 2ª PARTE.



## Espaço de aventura

### INIMIGOS E OBSTÁCULOS:

- Atiradores — aparecem no fundo do «écran» e permanecem durante bastante tempo a disparar. Não é aconselhável parar para disparar, pois, parando, aparecem mais tirando-nos energia.
- Assassinos — têm o mau hábito de nos atirar objectos, dos quais nos esquivamos com o «mortal». Para os matar, são necessárias duas a quatro balas.
- Helicópteros — aparecem nalguns níveis, lançando bombas, que formam buracos; quando surge um ao lado do outro, isto coloca-nos sérias dificuldades em avançar.
- Pedras — para as evitar, saltar ou deitar.
- Tubos — se estiverem no chão, é como para as pedras; saltam-se, e se estiverem mais altos dá-se um «mortal».

### EQUIPAMENTO:

- No laboratório de «Q», temos cinco segundos para seleccionar a arma ou equipamento que queremos:
- Cassete explosiva — pode dar um potente disparo.
  - Granadas — mesmo efeito que a cassette.
  - Pluma (?) missile — podemos disparar mísseis.
  - Bomba — sem comentários.
  - Cigarros lança-mísseis — um invento notável.
  - Morteiro — arma potente.
- (NOTA: Até aqui, a arma seleccionada apenas pode ser usada uma vez).
- Bazooka — possibilita vários e potentes disparos; muito útil para nos vermos livres do helicóptero.
  - Óculos — podemos, com eles, ver melhor na obscuridade.
  - Arco — exclusivamente para rebentar balões.
  - Pistola de dardos — útil apenas no 6.º nível.

Além destas armas, há a *Walther PPK* e um capacete blindado, que protege de objectos que caem.

### OS NÍVEIS:

- 1 — **Gibraltar** — Neste nível, haveria um entretenimento para «aquecer» o agente. No entanto, um agente inimigo infiltrou-se na operação. Para passar este nível, é aconselhável não se deter no caminho para disparar, pois só temos que nos preocupar com as pedras (cuidado com a 2.ª, está atrás da árvore). Disparar contra tudo o que mexe, até o score marcar 50 pontos, o que indica que podemos sair de nível.
- 2 — **O Conservatório de Música** — A nossa missão, aqui, é proteger *Koskov* (e assim será até que chegue a Londres). Aqui, é melhor escolher os óculos. De qualquer maneira, correr até ao fim, matar os inimigos e não se preocupem com *Koskov*, que é rápido a seguir-nos.
- 3 — **Os Tubos** — Aqui continuamos a proteger *Koskov* dos trabalhadores, que atiram tubos indiscriminadamente. Neste nível, o mais útil será o boné blindado. Não vale a pena disparar contra os trabalhadores, pois são imunes aos disparos. Há que ter em conta os tubos a diferentes alturas.
- 4 — **A Mansão** — *Koskov* está salvo no fim deste nível, mas, para isso, temos que enfrentar um assassino, *Necros*, que vem disfarçado de leiteiro e usa garrafas de leite explosivas. Morre com quatro tiros, mas temos que ser rápidos. Aparece um helicóptero, que deveremos deitar abaixo com a *bazooka*, previamente escolhida no laboratório.
- 5 — **A Feira** — Depressa descobrimos que não era *Necros* que matámos na mansão, mas sim um seu homem. Aqui, *Necros* aparece disfarçado de vendedor de balões e cada balão contém uma bomba. No laboratório de «Q», deverão ter escolhido o arco e colocam a mira perto de vocês. Não disparar contra *Necros*, pois soltará todos os balões. Quando já não houver balões, disparam-se dois tiros com a *PPK* e chega-se a...

- 6 — **Tânger** — Acabamos de descobrir que *Koskov* não passa de um traidor, que traficava ópio e armas. A perseguição a *Koskov* leva-nos aos telhados da cidade. A arma que devemos escolher para este nível é a pistola de dardos, porque é a única que mata os vigilantes. Cada vigilante precisa de quatro tiros certos. Estão sempre ao lado da separação entre os telhados. Este nível é o mais difícil.
- 7 — **O Complexo Militar** — Somos agora prisioneiros de *Whittaker*, que nos fechou num complexo militar no Afeganistão. Para este nível, temos que ter a *bazooka*, pois aparece o helicóptero. Aparecem também várias motas, que aparentemente não nos afectam, mas o mesmo não se passa com os atiradores. Este nível é igual ao 3.º, só que mais longo, e os concelhos dados para o 3.º são bons para este.
- 8 — **A Casa de Whittaker** — Aqui, basta um potente tiro de *bazooka* e teremos acabado com *Whittaker/Koskov*, provando, uma vez mais, que *Bond* é o melhor agente internacional.

E por hoje ficamos por aqui, para dar espaço a mapas e dicas desenhadas, sobretudo o material enviado pelo Miguel Morais e pelo Pedro Campos, que já andava «atrasado». Na próxima semana, haverá mais dicas e, entretanto, bons jogos.

## TOP «A CAPITAL»

# OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — INDIANA JONES
- 2.º — SURVIVOR
- 3.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 4.º — ARKANOID II
- 5.º — BASKETBALL
- 6.º — EXOLON ZYNATT
- 7.º — GAME OVER
- 8.º — ENDURO RACER
- 9.º — RENEGADE
- 10.º — ATHENA

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

Esta secção, hoje, ocupa também pouco espaço, porque os «aventureiros» estão a falhar e, além do mais, algumas dicas que nos mandaram, depois de «espremidas», também se reduzem a pouco. De qualquer forma, aqui vão algumas:

### Ship of Doom

O André Galvão, de Lisboa, na carta em que enviou outro material, incluía estas dicas para *Ship of Doom*:  
Apanhem os *Infrared glasses* e usem-nos; vão à sala com o canto escuro e apanhem a *Microbattery*, depois a *Rod* e façam: INSERT BATTERY AT HOLE OF SCREWDRIWER. Vão à sala da chave e façam POINT SCREWDRIWER AT COVER THE KEY. Para abrir a porta de entrada da nave, façam TURN HANDLE.

### Shadows of Mordor

O José Carlos A. Costa Dias, entre outro material, que vai para *Pokes & Dicas*, mandou estas para *Shadows of Mordor*:

Façam WEAR RING, WAIT, WAIT (até *Smeagol* aparecer), depois TIE SMEAGOL WITH GREY ROPE. Quando ele pedir para o desatarem, respondam NO, até ele fazer uma promessa. Digam, então, PROMISE YOURSELF BEFORE YOU UNTIE ROPE.

Se precisarem de um ramo, escrevam CUT TREE WITH SWORD. Para mover a pedra, façam LEVER WITH BRANCH.

O José Carlos não diz, mas acrescentamos nós, que estas dicas não se referem propriamente ao início da aventura, mas esperemos que tenham chegado ao ponto em que são já necessárias.

### Robin of Sherwood

O Pedro Miguel Ferreira Ribeiro, de Coimbra, foi a uma revista, diz ele, e tirou algumas dicas, que reproduz, sobre *Robin of Sherwood*, e aqui damos algumas.

Por exemplo, para sair da masmorra, no princípio (já publicamos esta, mas repetimos, para «desenchar» algum leitor ainda preso), *Robin* terá que CLIMB ON PRISONER e, depois, agarrar no soldado, quando este passar por cima (GRAB FOOT ou ANKLE). Quando o soldado cair, estrangulá-lo (STRANGLE), examiná-lo, tirar-lhe a espada e usá-la para partir a fechadura, depois CLIMB OUT.

Na floresta, *Robin* pode encontrar objectos úteis, designadamente armas, se entrar na cascata (Waterfall), e para encontrar o seu grupo poderá juntar-se a *Little John*, depois de uma luta. Ouro pode ser encontrado numa caixa (box), em sacos e numa estátua, e será útil para pagar a uma freira, e há uma caixa que será aberta com recurso a um ladrão (thief), que aparece atrás de uns arbustos (bushes).

Como sabem, um dos objectivos do jogo é encontrar as *touchstones* e uma pode ser tirada de uma árvore especial, outra de uma caixa, outra de um satanista morto, etc. Claro que é preciso entrar no castelo, para participar no concurso e ganhar o prémio, e para isso talvez seja preciso apanhar uma boleia (hitch a ride). A seta ganha no torneio de tiro ao alvo será usada e, depois, um refém dá jeito para resgatar *Marion*.

Entretanto, aqui fica mais um mapa, este do *Spider Man*, mandado pelo Nuno Filipe Franco Zoio de Lisboa, e ficamos a aguardar mais dicas dos leitores empenhados neste género de jogos.

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Linha a linha...

ALGUNS leitores têm mantido boa presença nesta secção, como é o caso do *Arlindo Jorge Monteiro Melo*, de Feijó, Almada, que agora mandou de novo a listagem da rotina intitulada «Relógio», em resposta a um pedido feito no suplemento publicado em 16 de Outubro. Esperemos que desta vez, não saia «gralhada.»

```

10 REM Relogio - 1987 por
    Arlindo Melo
20 REM cores
25 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: F
LASH 0: BRIGHT 1: OVER 0: INVERS
E 0: CLS
30 REM acertar o relógio
40 INPUT "Horas ? " : h "Minuto
   ? " : m "Segundo ? " : s
50 REM desenhar o relógio
60 CIRCLE INK 2: 127,87,40: CIR
CLE INK 4: 127,87,87: CIRCLE INK
5: 127,87,80: CIRCLE 127,87,3
65 PRINT AT 0,0: INK 4: "A CAPI
TAL": AT 0,24: INK 5: "A. Melo"
70 REM marcar as horas
80 LET k=12: FOR n=PI/2 TO 7*P
I/3 STEP PI/6
85 LET x=cos n*80: LET y=sin n
*80
90 PLOT INK 6: 127+x,87+y: DRAW
INK 6: cos n*7, sin n*7
91 PRINT INK 3: AT 11-sin n*8,1
5+cos n*8: (" " AND k<10): k: LET
k=k-1
95 NEXT n
100 REM iniciar o contador
110 LET ciclo=(h*3600+m*60+s)*5
0: LET c1=INT (ciclo/65536): LET
c2=INT ((ciclo-c1*65536)/256):
LET c3=INT ((ciclo-c1*65536)-c2*
256)
120 POKE 23674,c1: POKE 23673,c
2: POKE 23672,c3
130 REM -----formula-----
140 DEF FN z()=INT ((65536*PEEK
23674+256*PEEK 23673+PEEK 23672
)/50)
145 LET h1=-1: LET m1=-1: LET s
1=-1: LET ph=0: LET pm=0: LET ps
=0
150 REM inicio da contagem
160 LET t1=FN z()
170 LET h=INT (t1/3600): LET t0
=t1-h*3600: LET m=INT (t0/60): L
ET s=t0-m*60
175 LET h=h+(m*.5/30)
180 IF h<>h1 THEN GO SUB 1000
190 IF m<>m1 THEN GO SUB 2000
200 IF s<>s1 THEN GO SUB 3000
220 GO TO 150
1000 REM horas
1020 IF ph THEN LET x=cos FN d(h
1): LET y=sin FN d(h1): GO SUB 5000
1025 LET ph=1
1030 LET tt=40: LET x=cos FN d(h
1): LET y=sin FN d(h1): GO SUB 500
0
1035 LET h1=h
1040 RETURN
2000 REM minutos
2010 IF pm THEN LET x=cos FN f(m
1): LET y=sin FN f(m1): LET tt=7
5: GO SUB 5000
2020 LET pm=1
2030 LET tt=75: LET x=cos FN f(m
1): LET y=sin FN f(m1): GO SUB 500
0
2035 LET m1=m: RETURN
3000 REM segundos
3010 IF ps THEN LET x=cos FN f(s
1): LET y=sin FN f(s1): LET tt=8
1: GO SUB 5000
3020 LET ps=1
3030 LET tt=81: LET x=cos FN f(s
1): LET y=sin FN f(s1): GO SUB 500
0
3035 LET s1=s: RETURN
5000 REM ***imprime ponteiros***
5010 PLOT INK 8: OVER 1: 127,87:
DRAW INK 8: OVER 1: INT -tt*x,tt*
y
5020 RETURN
9000 REM ***Funcoes***
9010 DEF FN d(j)=(3+j)*PI/6: DEF
FN f(j)=2*j*PI/60+PI/2,

```

### Rotina anti-break

Também do Arlindo, e a pedido do *João Paulo Pereira*, em 2/10/87, esta rotina. Verificar e gravar primeiro, antes de correr o programa com esta rotina.

```

1 LET er=PEEK 23613+256*PEEK
23614
2 POKE er,125: POKE er+1,27

```

### Um jogo para entreter

O Arlindo mandou também um jogo, cujas instruções estão contidas no programa:



Port: Arlindo Melo. Desenhos de: Fernando Melo.

MADAME MINI  
© ESCRITO POR A. MELO  
EM DEZEMBRO DE 1985

```

2 RESTORE
3
4 REM ***GERAR OS GRAFICOS***
FOR n=USR "a" TO USR "p"+7
READ a: POKE n,a: NEXT n
DATA 0,3,11,47,111,63,252,2
52
30 DATA 0,220,144,254,240,252,
71,4
40 DATA 249,248,252,248,248,24
0,120,43
50 DATA 10,146,9,49,0,164,70,0
60 DATA 96,240,240,240,229,255
,51,255
70 DATA BIN 11100000,15,16,15,
240,133,240,133
80 DATA 248,103,31,127,255,255
,255,255
90 DATA 48,240,240,252,254,255
,0,255,255
100 DATA 0,0,1,2,3,5,6,7
110 DATA 56,264,68,143,79,79,79
,207
120 DATA 21,1,1,14,2,4,4,6
130 DATA 230,207,207,10,0,0,0,0
140 DATA 9,9,0,22,81,65,38,57
150 DATA 10,10,88,24,76,136,240
,0
160 DATA 1,2,2,12,3,14,1,0
125 DATA 0,0,0,0,0,64,175,48
200 REM

```

```

PROGRAMA ESCOLHA
210 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
211 LET p1=0: LET p2=0
212 LET c=60: LET r=170: GO SUB
5000
213 LET c=90: LET r=120: GO SUB
5000
214 LET i$=".....PRIMA 'E
NTER' PARA COMECAR A JOGAR.....
....."

```

```

250 LET a$=" @ Programa escrito
por Arlindo Melo em Dezembro de
1985. INSTRUCCOES: Teclas do Jo
go: Jogador 1: '1' a '5' Sob e, de,
q, a t, Desce, 'a' Esquerda, 's',
Direita, Jogador 2: '6' a '0' Sob
e, 'y' a 'p', desce, 'j', Esquerda,
'x', direita. Objectivo: A Mag
a e a Min, famosas bruxas da ban
da desenhada zangaram-se, e os J
ogadores terao que conduzir o fe
itico."
260 LET a$="

```

```

270 PRINT #0: AT 0,0: a$( TO 32):
PRINT AT 16,8: INK AND#4+4: i$(
TO 15): LET a$=a$(2 TO )+a$(1):
LET i$=i$(2 TO )+i$(1)
280 IF CODE INKEY$=13 THEN GO T
O 300: REM start
290 GO TO 270
300 REM **ACTUALIZAR AS VARIAVE
IS**
310 LET x=32: LET y=16: LET q=2
32: LET w=167
315 LET di1=1: LET su1=0: LET d
e1=0: LET di2=-1: LET su2=0: LET
de2=0
320 LET ni=1
330 REM **INICIO DO JOGO
410 GO SUB 1000: REM paisagem
420 REM ACCAO DO JOGO
430 IF PEEK 23560=65 THEN GO TO
290
430 IF IN 63466<>191 THEN LET d
e1=0: LET su1=1
435 IF IN 61438<>191 THEN LET d
e2=0: LET su2=1
436 IF IN 64510<>191 THEN LET s
u1=0: LET de1=1
437 IF IN 57342<>191 THEN LET s
u2=0: LET de2=1
440 IF IN 65022=190 OR IN 65022
=189 THEN LET di1=(-1 AND IN 650
22=190)+(1 AND IN 65022=189): LE
T de1=0: LET su1=0: IF di1=0 THE
N LET di1=1
445 IF IN 49150=187 OR IN 49150
=183 THEN LET di2=(1 AND IN 4915
0=187)+(-1 AND IN 49150=183): LE
T su2=0: LET de2=0: IF di2=0 THE
N LET di2=1
450 LET x=x+di1: LET q=q+di2
460 LET y=y+su1-de1: LET w=w+su
2-de2
470 IF di1<>0 AND (su1=1 OR de1
=1) THEN LET di1=0
500 IF di2<>0 AND (su2=1 OR de2
=1) THEN LET di2=0
501 IF q>255 THEN LET q=0
502 IF q<0 THEN LET q=255
503 IF w>175 THEN LET w=0
504 IF w<0 THEN LET w=175
505 IF x>255 THEN LET x=0
506 IF x<0 THEN LET x=255
507 IF y>175 THEN LET y=0
508 IF y<0 THEN LET y=175
510 IF POINT (x,y)=1 THEN GO TO
500

```

```

511 IF POINT (q,w)=1 THEN GO TO
700
515 PLOT INK 6: x,y: PLOT INK 4:
q,w
520 GO TO 425
600 REM Bateu 1
610 IF x>230 AND x<255 AND y<15
7 AND y>130 THEN GO TO 650
620 LET p2=p2+1: PRINT AT 21,0:
FLASH 1: "PARABENS: ", FLASH 0: "
Jogador 2": FOR n=1 TO 60: BEEP
.05,n: BEEP .04,-0: NEXT n
630 IF de1=1 THEN LET de1=0: LE
T su1=1: GO TO 636
635 IF su1=1 THEN LET de1=0: LE
T su1=1
636 IF di1=1 THEN LET di1=-1: G
O TO 640
637 IF di1=-1 THEN LET di1=1
640 GO TO 400
650 PRINT AT 20,0: FLASH 1: "PAR
ABENS: ", FLASH 0: " Jogador 1": "C
onseguiu conduzir o feitico.":
FOR n=1 TO 60: BEEP .05,n: BEEP
.02,n-6: NEXT n
655 LET p1=p1+1
660 GO TO 300
700 REM Bateu 2
710 IF q<24 AND q>0 AND w<39 AN
D w>8 THEN GO TO 750
720 LET p1=p1+1: PRINT AT 21,0:
FLASH 1: "PARABENS: ", FLASH 0: "
Jogador 1": FOR n=1 TO 60: BEEP
.05,n: BEEP .04,-0: NEXT n
730 IF de2=1 THEN LET de2=0: LE
T su2=1: GO TO 736
735 IF su2=1 THEN LET de2=0: LE
T su2=1
736 IF di2=1 THEN LET di2=-1: G
O TO 740
737 IF di2=-1 THEN LET di2=1
740 GO TO 400
750 PRINT AT 20,0: FLASH 1: "PAR
ABENS: ", FLASH 0: " Jogador 2": "C
onseguiu conduzir o feitico.":
FOR n=1 TO 60: BEEP .05,n: BEEP
.02,n-6: NEXT n
755 LET p2=p2+1: GO TO 300
800 INPUT "": PRINT #0: AT 1,0: "
Prima uma tecla para continuar.."
810 IF INKEY$="" THEN GO TO 810
820 GO TO 300
1000 REM *****
Paisagem
*****

```

```

1010 BORDER 2: PAPER 0: INK 7: C
LS: BRIGHT 1
1020 LET c=0: LET r=175: GO SUB
5000
1025 LET c=200: LET r=30: GO SUB
5000
1030 FOR n=0 TO 5: PRINT AT n,31
: INK 2: " ": AT n+15,0: INK 4: " "
: NEXT n
1040 PRINT AT 16,0: INK 4: " "
: AT 21,0: " ", INK 2: AT 0,29: "
 ": AT 5,29: " "
1050 PRINT AT 3,29: " ": AT 19,2: "
 "
1060 PRINT AT 17,1: INK 0: " "
: AT 13,1: " ": AT 19,1: INK 3: " "
: AT 20,1: " "
1070 PRINT AT 1,29: INK 6: " "
: AT 2,29: " ": INK 6: AT 3,29: " "
: AT 4,29: " "
1080 LET ni=ni+5: FOR n=1 TO ni:
PRINT AT RND*10+6,RND*30+1: INK
RND*4+3: " ": NEXT n
1090 PRINT #0: AT 0,0: "PONTOS JOG
ADOR 1: CS+A P/ PONTOS JOG
ADOR 2: ABORTAR ": PRINT #
0: AT 0,17:P1: AT 1,17:P2: RETURN
5000 REM

```

```

LETRAS: MADAME MINI
5010 GO SUB 5100: LET c=c+20: GO
SUB 5110: LET c=c+20: GO SUB 51
20: LET c=c+25: GO SUB 5110
5015 LET c=c+20: GO SUB 5100: LE
T c=c+20: GO SUB 5130
5020 RETURN
5050 GO SUB 5100: LET c=c+20: GO
SUB 5140: LET c=c+10: GO SUB 51
50: LET c=c+20
5070 RETURN
5100 PLOT c,r: DRAW 0,-30: DRAW
5,0: DRAW 0,15: DRAW 3,-5: DRAW
3,5: DRAW 0,-15: DRAW 5,0: DRAW
0,30: DRAW 5,0: DRAW -3,-15: DR
AW -3,15: DRAW -5,0
5105 RETURN
5110 PLOT c,r: DRAW 0,-30: DRAW
5,0: DRAW 0,10: DRAW 5,0: DRAW 0
,-10: DRAW 5,0: DRAW 0,30: DRAW
-15,0: PLOT c+s,r-5: DRAW 5,0: D
RAW 0,-10: DRAW -5,0: DRAW 0,10
5115 RETURN
5120 PLOT c,r: DRAW 0,-30: DRAW
5,0: DRAW 0,30: PI: DRAW -5,0: PL
OT c+s,r-5: DRAW 0,-20: DRAW 0,2
0: PI
5125 RETURN
5130 PLOT c,r: DRAW 0,-30: DRAW
15,0: DRAW 0,5: DRAW -10,0: DRAW
-5,0: DRAW 5,0: DRAW 0,5: DRAW
-5,0: DRAW 0,5: DRAW 10,0: DRAW
0,5: DRAW -15,0
5135 RETURN
5140 PLOT c,r: DRAW 0,-30: DRAW
5,0: DRAW 0,30: DRAW -5,0: RETUR
N
5150 PLOT c,r: DRAW 0,-30: DRAW
5,0: DRAW 0,15: DRAW 5,-15: DRAW
5,0: DRAW 0,30: DRAW -5,0: DRAW
0,-15: DRAW -5,15: DRAW -5,0: R
ETURN
5999 SAVE "Mini" CODE 16384,15000
: CLEAR 5999: LET e=PEEK 23613+
256*PEEK 23614: POKE e,96: POKE
e+1,234: RUN

```